

SONY®

あそ
遊びかた

MSX

MSXマークは
マイクロソフト社の
商標です。



HIT BIT

実戦4人麻雀

「ポン」「チー」「ロン！」

コンピューターを相手に、本格的な麻雀を楽しもう。

麻雀を誇る君も、初心者^{しよしんしや}の君も、どれだけがなされるかやってみよう。コンピューター側の3人はなかなか手ごわい相手だ。トップをとれたら、たいしたものだ。

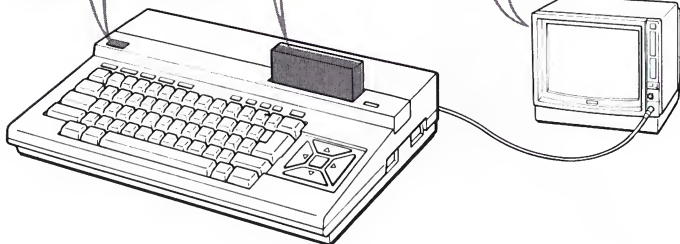
麻雀を知らない君は、入門書^{にゅうもんしよなど}等を読んでからやってみよう。これで練習^{れんしゅう}を積んでおけば、かなりの上達^{じやうたつ}が期待^{きたい}できるぞ。

準備

1 カートリッジのイラスト面^{めい}を
てまえ^{てまえ}手前^{ただ}にして正しく差し込む。

2 電源^{でんげん}を入れる。

3 電源^{でんげん}を入れ、コン
ピューター用の
チャンネル^{えら}を選ぶ。

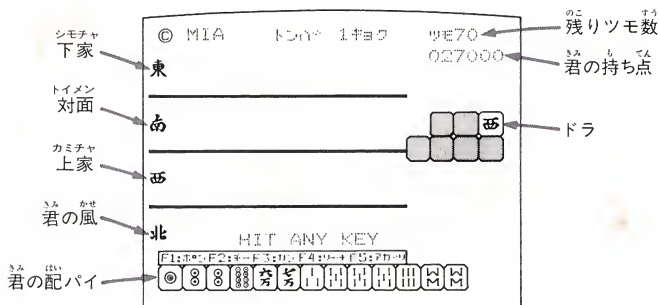


遊びかた

- 1 HIT ANY KEY …… キーボードのキーをどれかひとつ押す。

どのキーでもかまわない。

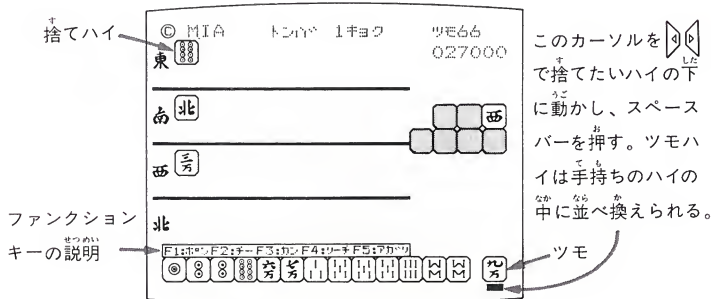
はい 配パイされ、サイコロをふった状態になる。



- 2 HIT ANY KEY …… キーをどれか1つ押す。

ゲームが始まる。起家はコンピューターが決め、君の番になるまでゲームは自動的に進む。

- 3 君の番だ。ツモが来る。捨てハイしよう。



シモチャ トイメン カミチャ すす きみ (ばん) かえ すす
下家、対面、上家と進み、君の番、とくり返してゲームは進んでいく。

コンピュータのスピードについていけないときは...

ファンクションキー（**F1** ~ **F5**）以外のキーをどれかひとつ押すと、ゲームは一旦停止する。コンピュータの対戦相手が捨てハイしたときに、キーを押して止め、ポンやチーはないか、アガリではないか……とゆっくり考えることができる。もう1度キーを押すとゲームは再開する。

- 4 君または他の誰かがアガリ、または流局。
アガリの風の表示の上に「ロン」または「ツモ」と表示される。
- 5 HIT ANY KEY …… キーをどれか1つ押す。
アガリの手と点数が表示される。
- 6 HIT ANY KEY …… キーをどれか1つ押す。
次の局面に進む。
- 7 南場4局が終わるとゲーム終了。
HIT ANY KEY …… キーをどれか1つ押す。
総合得点数が表示される。

ファンクションキー

スペースバー




キー

いろいろな操作

ポン

- 1 ポンしたいハイが捨てられたら **F1** を押す。
ポンしたハイが画面右側に出る。
 - 2 捨てハイをきる。
- ポンしたいハイが捨てられたら、まず、どのキーでもいいから（ファンクションキー以外）押して停止し、考えてから **F1** を押すといい。**F1** はどれだ!? とあせったり、あーやっぱりポンすべきではなかったと後悔しなくて済む。

チー

- 1 上家の捨てハイ後、君のハイをツモってしまう前に **F2** を押す。
（ポンのときと同様、一旦停止してから **F2** を押すと良い。）
手ハイの右側に「??」が表示される。
- 2  でカーソルをチーするハイ（左側）の下に移動してスペースバーを押す。



2つのカーソルがチーするハイの下に来ていることを確かめて、もう1度スペースバーを押す。



- チーの不可能なハイを指定すると、チーはキャンセルされる。

- 3 捨てハイをきる。

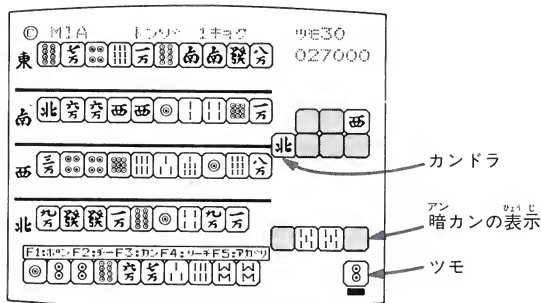
カン

① 暗カンの場合

- 1 **F3** を押す。
- 2 カンをするハイの下にカーソルを置き、スペースバーを押す。
カンのハイが表示され、リンシャンハイをつもる。
カンドラも表示される。
- 3 捨てハイをきる、またはアガリの場合は **F5** を押す。

② 明カンの場合

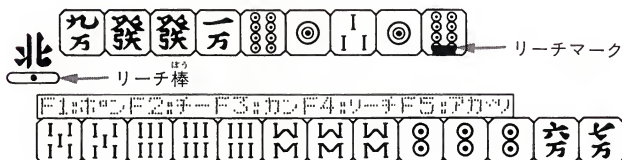
- 1 暗刻を持っているときは、カンするハイが場に捨てられたとき、明刻（ポンしたハイ）をカンする場合は、そのハイをツモってきたときに、**F3** を押す。
カンしたハイが表示され、リンシャンハイをつもる。
カンドラも表示される。
- 2 捨てハイをきる、またはアガリの場合は **F5** を押す。



- リンシャンカイホウはすべてツモアガリ扱いとし、暗刻を持っていて明カンした場合でも責任払いはない。

リーチ

テンパイしたら、捨てハイをきる前に **F4** を押す。リーチ棒が風の
ひょうじ した お す
表示の下に置かれる。捨てハイにはリーチマークがつく。



リーチをキャンセルするには、**F4** を押した後、スペースバー以外の
お
のキーを押す。

アガリ

F5 を押す。ロンの場合は見逃さないように注意しよう。
お ぼ あい み の が ちゅうい
(ポンやチーのときと同様、一旦停止にしてから **F5** を押すと良い。)
どうよう いったんでいし お よ

ルール

- 東南半荘で1ゲーム
- 27,000点持ち 30,000点返し
- 1翻しぱり 2 ゴロ、連荘5 本場以上で2 翻しぱり
- ドラは1個1翻、リーチ宣言者には裏ドラあり、カンと同時に次ドラ発生、ドラはいずれも次のハイ
- リーチ一発あり
- 食い平和なし
- 食いタン、後づけあり
- フリテンはツモアガリのみ、フリテン時のリーチは可能
- 王ハイは常に14枚残す
- リーチ料1,000点
- ノーテン罰符、場3,000点
- 親がノーテンの際、東場は親流れ、南場は連荘
- 連荘時のアガリは1本につき300点
- 七対子は50符 1 翻

とくてんけいさん 得点計算

- 満貫 親 12,000点 子 8,000点 ただし30符4翻は、親 11,600点 子 7,700点
- 数満貫
 - 6・7 翻 ハネ満 (5割増)
 - 8・9・10 翻 倍満
 - 11 翻以上 3倍満
- 役満 4倍満で打ち切り

ちゅう い ご注意

でんげん 電源について

カートリッジを抜き差しするときは、必ず^{かなら}コンピューターの電源^{でんげん}を切^きってください。

カートリッジの取り扱いについて

- 液体^{えきたい}をこぼしたり、カートリッジのすき^ま間に指^{ゆび}や棒^{ぼう}を入れないでください。
- 落^おとしたり、ぶつけたりして衝撃^{しょうげき}を与^{あた}えないでください。
- 分解^{ぶんかい}しないでください。

おき場所について

つぎ^{おき}のような場所^{ばしょ}に置^おかないでください。

- ・直射日光^{ちよくしやにつこう}があたる場所^{ばしょ}。
- ・暖房器具^{だんぽうきぐ}の近^{ちか}く。
- ・窓^{まど}を閉めきった自動車^{しどうしゃ}内^{ない}(特に夏期^{かき})。季節^{きせつ}により100℃以上^{いじょう}になることがあり、ケースが変形^{へんけい}したり、故障^{こしょう}の原因^{げんいん}になったりする場合があります。
- ・ほこり^{おほ}の多い^{おほ}ところ。

しやうき 使用機器について

MSX このROMカートリッジは **MSX** のマークがついていないパーソナルコンピューターでは使用^{しやう}できません。

- このプログラムは、個人的または家庭内の使用に用途を限って販売されておりますので、ソニー株式会社の承認を得ないで、コピー、複製、個人的または家庭内の用途以外での再生、レンタルその他の営業目的などに使用することはできません。
- ソフトウェアを使用したことによるお客様の損害、または第三者からのいかなる請求についても、当社は一切その責任を負い兼ねます。
- 万一、製造上の原因による不良がありましたらお取り替えいたします。それ以外の責はご容赦ください。
- このプログラムの仕様は、改良のため予告なく変更することがありますが、ご了承ください。

調子ちょう しが悪いわるときは

この「遊びあそかた」をもう一度ご覧いちど らんになってお調しらべください。
それでも具合くあいの悪いわるときは、お買かい上あげ店てん、またはソニー
サービまどくちス窓れんらく口にご連れんらく絡ください。

ソニー株式会社

〒141 東京都品川区北品川6-7-35

お問い合わせ お客様ご相談センター (03) 448-3311

Printed in Japan

HBS-G024C

3-760-203-01(1)